

namco®

STARIXION™

It is a time of discovery...

Stars, planets and moons provide mankind with a new means of survival.

Here generations are born, lives flourish, and all must end...



PlayStation

CONTENTS

もくじ

ストーリー	01
コントローラの ^{つか} ^{かた} 使い方	02
ゲームの ^{はじ} ^{かた} 始め方	04
オプション	05
ゲームの ^{なが} 流れ	06
コンバット ^{がめん} 画面	07
マップ ^{がめん} 画面	08
ベース ^{がめん} 画面	10
モード(トレーニング)	12
モード(コマンド)	12
モード(コンクエスト)	13
^み ^{かた} ^き 味方機について	14
^き ^{たい} ^{しょうかい} 機体の紹介	16
サブウエポンの ^{しょうかい} 紹介	18
オプションパーツの ^{しょうかい} 紹介	19
^{てき} 敵キャラクター ^{しょうかい} 紹介	20
アドバイス	22

For Japan Only



プレイヤー
1人



メモリーカード
5ブロック



アナログコントローラ
対応



アナログジョイスティック
SCPH1110 [SCEI]対応

とき せい き
時は25世紀。

じん るい ぎん が けい こ しょくみんせい かい たく はってん み
人類は銀河系をも越え、植民星を開拓するまでに発展を見せていた。

う ちゅうしゅぞく きょくち てき ふんそう たびたび お つね じん るい しょうり おさ う ちゅう
宇宙種族との局地的な紛争は度々起こっていたが、常に人類が勝利を収め、宇宙を
て い たれ しん うたが ころ
手に入れたと誰もが信じて疑わない頃……。

さまざま う ちゅうしゅぞく たいきょ じん るい しんこう かい し
様々な宇宙種族らが大学して人類への侵攻を開始したのである。

どうもう う ちゅうこんちゅうぐんだん いじげんせいめいたい う ちゅうかいぞく
獰猛な宇宙昆虫軍団「ギャラガ」、異次元生命体「バツツーラ」、宇宙海賊「ボスコニア
ン」、機械生命体「ウイムズ」、そして謎の高度知的文明「サディーン」。

ぎん が し じょうさいたい き ほ せんそう ほっぱつ ぎん が れんぽう う ちゅうぐん るい
かくして銀河史上最大規模の戦争が勃発、UGSF（銀河連邦宇宙軍）は、この類
み こんせん たいしよ どりつせんりやくゆうげき ぶ たい けっせい
を見ない混戦に対処すべく、独立戦略遊撃部隊「チームガイア」を結成した。

こう き どうせんとう き いま と た
チームリーダー「ロイ・ハイニック」とともに、高機動戦闘機「ガイア」が今飛び立
とうとしている。

OPERATION

アナログコントローラ (DUAL SHOCK)

マップ画面時の操作

- 左スティック カーソルの移動
- △ボタン コンバット画面への切り替え
- ボタン ステータス表示、フォトン発射
- ボタン ジャンプ
- L1 または L2 ボタン .. マップ背景の切り替え
- R1 ボタン フォトンモードへの切り替え
- R2 ボタン カーソルの速度変更
- START ボタン ポーズ

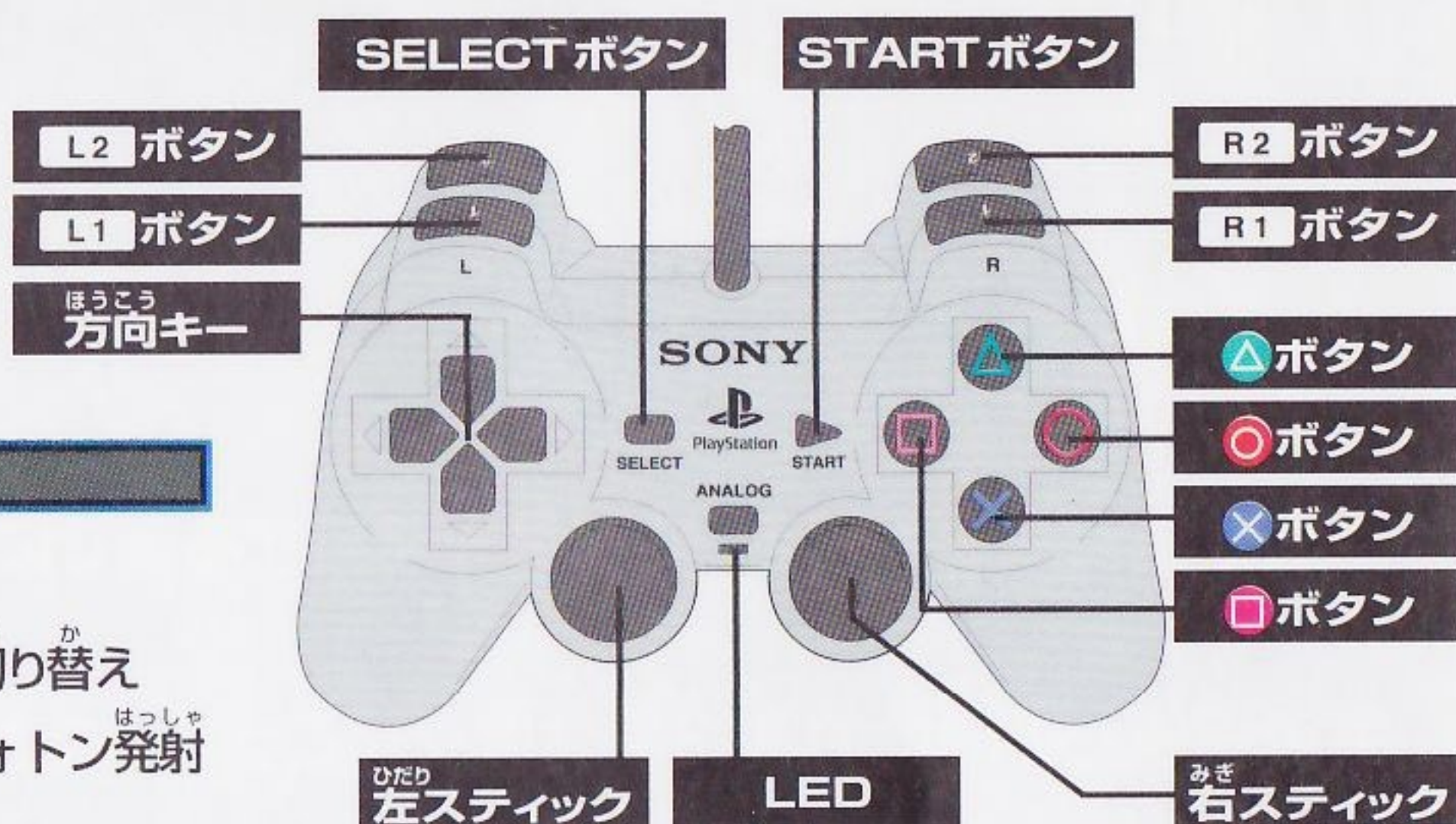
ベース画面時の操作

- 左スティック キャラクターの移動
- ×ボタン + 左スティック キャラクターのダッシュ移動
- ボタン 話しかける
- R1 ボタン 移動のショートカットメニュー

●START ボタンとSELECT ボタンを同時に押すとソフトリセットし、メニューに戻ることができます。



コントローラ



コンバット画面時の操作

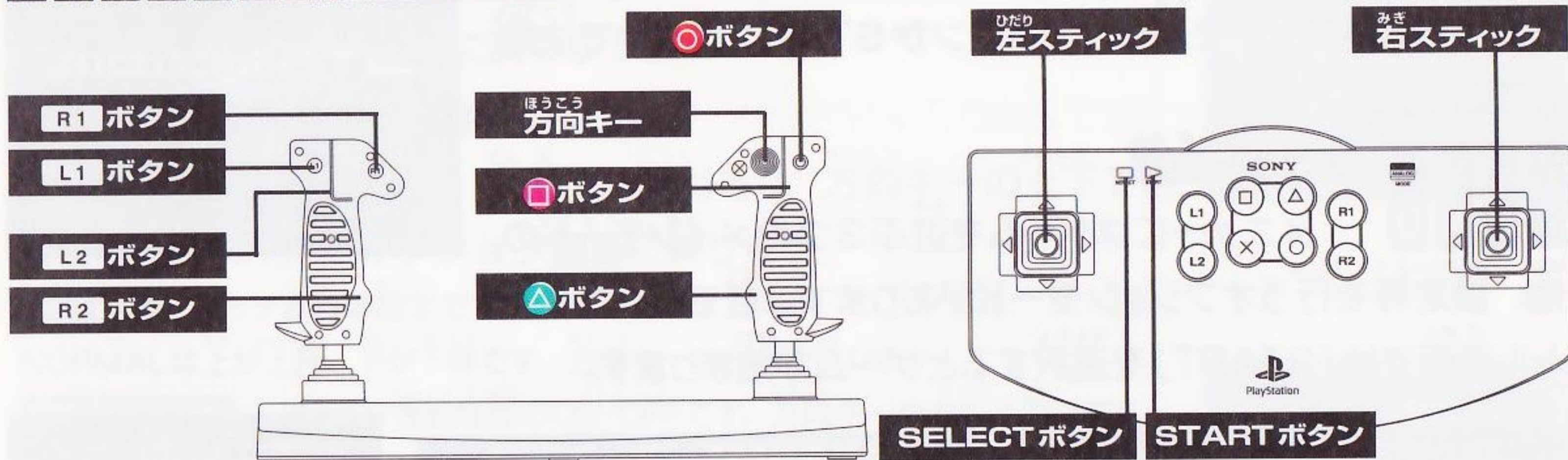
- 左スティック 上・下降 下・上昇
左・左旋回 右・右旋回
- L1 ボタン 減速 (2回連続で押すと急減速)
- R1 ボタン 加速 (2回連続で押すと急加速)
- L2 ボタン 左方向へローリング
- R2 ボタン 右方向へローリング
- △ボタン マップ画面への切り替え
- ボタン レーダー範囲の切り替え
- ボタン ショット
- ×ボタン サブウエポン使用
- SELECT ボタン .. 視点切り替え
- START ボタン .. ポーズ

*このゲームは、「アナログコントローラ (DUAL SHOCK)」(以下アナコン) の振動機能に対応しています。アナログモード時[LED点灯]も、アナログモードOFF時[LED消灯]も同様に振動します。ポーズ中や、キーコンフィグでON/OFFが設定できます。

*コントローラ (アナコンのアナログモードOFF時) を使用する場合は、スティックによる操作をすべて方向キーで行います。

アナログジョイスティック

*「アナログジョイスティック」で遊ぶ場合は「アナログモード」がおすすめです。
詳しくは「アナログジョイスティック」の取扱説明書をお読みください。



マップ画面時の操作

- 右スティック カーソルの移動
- △ボタン コンバット画面への切り替え
- ボタン ステータス表示、フォトン発射
- ボタン ジャンプ
- R2ボタン マップ背景の切り替え
- R1ボタン フォトンモードへの切り替え
- L2ボタン カーソルの速度変更
- STARTボタン ポーズ

ベース画面時の操作

- 右スティック キャラクターの移動
- ボタン 話しかける
- R1ボタン 移動のショートカットメニュー

コンバット画面時の操作

- 右スティック 上・下降 下・上昇
- 左スティック 左・左旋回 右・右旋回
- 左スティック 上・加速（素早く倒すと急加速）
- 左スティック 下・減速（素早く倒すと急減速）
- 左スティック 左・左方向へローリング
- 右スティック 右・右方向へローリング
- △ボタン マップ画面への切り替え
- ボタン レーダー範囲の切り替え
- ボタン ショット
- ×ボタン サブウェポン使用
- SELECTボタン 視点切り替え
- STARTボタン ポーズ

●STARTボタンとSELECTボタンを同時に押すとソフトリセットし、メニューに戻ることができます。

タイトル画面表示後にSTARTボタンを押すと、システムデータをチェックしてメニューが表示されます。方向キーでメニューを選び、**○**ボタンかSTARTボタンで決定してください。



メニュー画面

メニューにはゲームを遊ぶ3つのメインモードのほか、設定等を行うオプションモードがあります。各モードのタイトル画面では「START」を選択するとゲームが始まります。



TRAINING / トレーニング

自機の操作をはじめ、基本的な遊び方や進め方を学ぶモード。初めてゲームを遊ぶ人はこのメニューを選びましょう。

CONQUEST / コンクエスト

すべての種族が侵攻してくる大規模なモードです。敵を全滅させることが目的となります。

COMMAND / コマンド

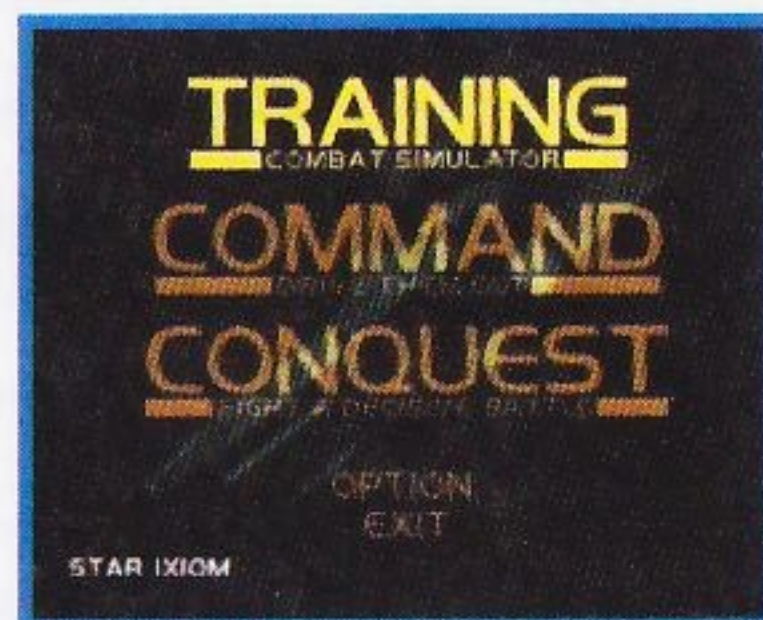
小規模のミッションを遂行していくモード。様々な任務が用意されており、全ミッションをクリアすることが目的です。

OPTION / オプション

ゲームの設定などを行うモードです。

EXIT / イグジット

タイトル画面に戻ります。



コンティニュー

コマンドモードとコンクエストモードでは、ゲームのセーブデータがあると、前回の続きからプレイを再開できます。各モードのタイトル画面で「CONTINUE」を選択し、メモリーカード差込口、セーブデータを決定してスタートしてください。



OPTION (オプション) ではゲームの^{せってい}設定や^{せってい}設定の^{とう}セーブ等を行^{おこな}います。方向キーの上下で項目を選び、**○**ボタンで決定です。
「EXIT」でメニュー画面に戻ります。

KEY CONFIG キーコンフィグ
全部で4項目あり、方向キーの上下で選^{えら}びます。「EXIT」でオプション画面に戻ります。

PITCH ピッチ操作の設定です。REVERSEは方向キーの上が下降、下が上昇。
NORMALは上が上昇、下が下降です。方向キーの左右で選びます。

VIBRATION アナコン振動機能のON/OFFです。方向キーの左右で選びます。

BUTTON SETTING ボタン設定を行います。**○**ボタンで設定画面を開いて行^{おこな}い、STARTボタンで決定してください。

CALIBRATION アナログジョイスティックのキャリブレーション。**○**ボタンで設定画面を開き、スティックで設定後、STARTボタンで決定します。

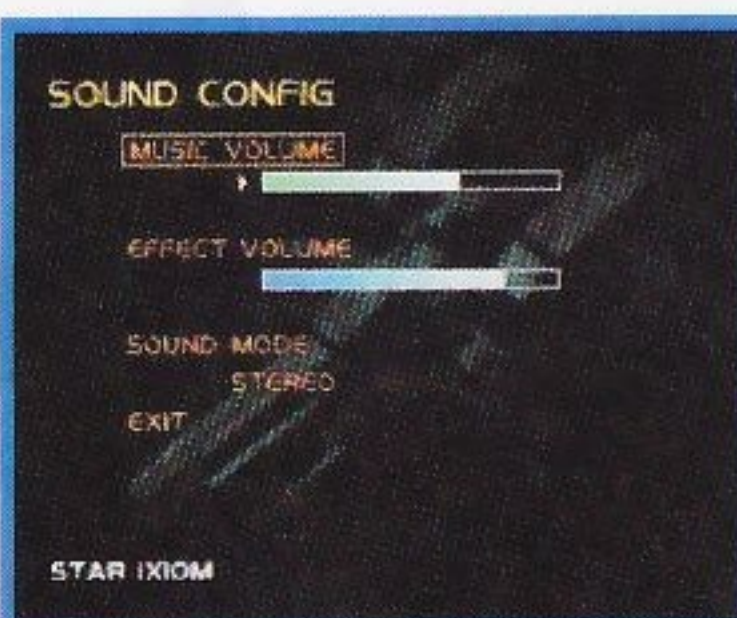
SOUND CONFIG サウンドコンフィグ
方向キーの上下で項目を選び、左^さ右で設定を行います。「EXIT」でオプション画面に戻ります。

MUSIC VOLUME BGMの音量。^{おんりょう}

EFFECT VOLUME 効果音の音量。**○**ボタンでテストできます。

SOUND MODE STEREOはステレオ、MONOはモノラルです。

SYSTEM SAVE システムセーブ
ゲームの^{せってい}設定等をセーブします。システムセーブはメモリーカード差込口1のみ可能で、1ブロックを使用^しします。また、ロードは、ゲームスタート時にオートロードされます。



このゲームには「マップ」、「コンバット」、「ベース」の3種類の基本画面があります。メインは敵と戦闘するコンバット画面ですが、これらの基本画面をうまく使い分けてプレイを進めなければ勝利はつかめません。

マップ画面

マップ画面は主に戦局の確認や移動を行ったりする画面です。コンバット画面時

に、△ボタンを押すと、この画面に移ることができます。→8ページ



コンバット画面

敵編隊に遭遇したときや、マップ表示を消した状態の画面です。主に敵との戦闘を繰り返す画面です。お好みによって、視点のセレクトも

できます。→7ページ



ベース画面

宇宙に存在するベース（基地）に自機を移動させることでベース画面

へと移ります。戦闘機から降りた主人公を操作し、ベース内を移動してください。ここでは人々から情報を得たり、自機の乗り換えや武器の交換、補給などを行うことができます。→10ページ



ベースから出たり、マップ画面で△ボタンを押すとコンバット画面となります。コンバット画面では自機を操作して、照準を敵に合わせ、主武器のレーザーやサブウエポンで攻撃してください。敵を全滅させたら、マップ画面を表示して次の目的地へと向かいましょう。なお、SELECTボタンで自機の後方からの視点に切り替えることもできます。

ファーマーク

目標物がレーダー外にいる場合は、直接目標物の方向に表示されます。

ワーニングメッセージ

ゲームに役立つ情報や危険を知らせる情報が表示されます。24P参照。



自機後方からの視点

PHOTON / フォトン

フォトン魚雷の残弾数。

EN / エネルギー

自機の残りエネルギー。

SPEED / スピード

現在の自機のスピード。

レーダー

自機の周囲を表します。味方機は緑色、敵は黄色で示され、自機より上にいる敵は大きな円で、下にいる敵は小さな円で表示されます。

また、○ボタンを押すたびにレンジ（レーダーの範囲）が変わります。このとき倍率がレーダーの右下に表示されます。



コンディション

RAD（レーダー）、COM（コンピュータ）、ENG（エンジン）の状態です。ダメージを受けて機能が一部失われているときは黄色[DA]、完全に機能が失われているときは赤色[NG]で表示されます。

シールドゲージ

自機のシールド量。ダメージを多く受けると回復できなくなる場合があります。

SUB / サブウエポン

装備している場合に表示され、種類によっては残弾数を表示します。ダメージを多く受けると使用できなくなります。

OPT / オプションパーツ

装備している場合に表示されます。ダメージを多く受けると使用できなくなります。

MAP SCENE

マップ画面は主に宇宙の状況を確認したり、ジャンプ(ワープ:長距離航行)するときに使う画面です。コンバット画面で△ボタンを押すと表示されます。

マップの見方 まずはマップの見方や、マップ上に表示されるユニットの意味を理解しておきましょう。

- PLANET** 惑星。サテライト(人工衛星)があり、エネルギー補給のみ可能です。シールドが無くなると「壊滅」となり、サテライトが破壊されます。
- BASE** 基地。エネルギー補給や装備などができます。
- POW. STATION** 発電コロニー。エネルギーを生産し、惑星等に供給。
- LABORATORY** 開発コロニー。アイテムを開発し、ベースに配備します。

- UNKNOWN** 遭遇すると敵種族が判明します。
- 敵編隊** 種族によって、マークが異なります。
- 自機** 機体によってマークの形が異なります。
- 味方機** 自機とは別行動をとって敵と戦います。
- 部下パイロット待機** 待機状態時に点滅します。
- ASTEROID** アステロイド。敵は侵入できません。

DATE 開始からの経過時間。100日で1ヶ月、100ヶ月で1年です。



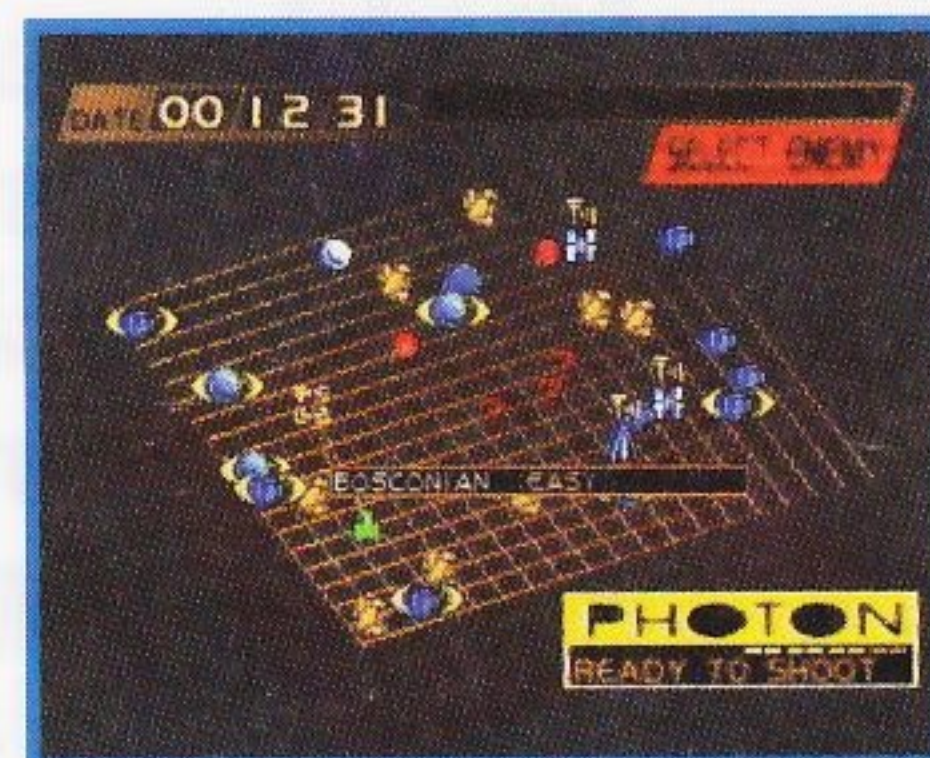
UNIT 選択したユニットの名前。

PHOTON フォトン魚雷の残弾数。

- 通信** 情報やメッセージがある場合、点滅します。
- 危険** シールドが少なくなると点滅します。
- 交戦中** 戦闘中の機体やベースなどに表示されます。

ジャンプ方法 ジャンプするときは、目的の場所へカーソルを合わせ、□ボタンを押してください。ベースや惑星、敵などが存在する場所へ、一瞬でジャンプします。

光子 マップ画面上では、自機から光子を使って敵を攻撃することができます。ただし、弾数に制限がありますので、使いどころに注意しましょう。発射するときは、まず **R1** ボタンで光子モードに切り替えます。続いて方向キーで目標にカーソルを合わせ、**○** ボタンで発射してください。なお、ベースからの発射はできません。



ステータス 方向キーでカーソルをアイコンに合わせて **○** ボタンを押すと、ステータスが表示されます（複数の場合はさらに方向キーの上下で名称を選び、**○** ボタンで決定）。表示内容は以下のとおりです。



共通	DEFENSE	防御力
	ENERGY	エネルギー量
	SHIELD	シールド量
	MESSAGE	メッセージ(過去のものがストックされ、 ○ ボタンで古いものから順に表示)
基地	STAY PILOT	駐留する部下パイロット数
惑星	BATTURA KEY	バツラ・キーの取得情報
開発コロニー	DEV. ITEM	開発中のアイテムと進行度
発電コロニー	GEN. LEVEL	発電力のレベル
	GEN. POWER	発電力の数値

敵編隊	CLASS	編隊の規模
	DESTROYED	破壊した敵数
自機	SUB WEAPON	搭載サブウエポン
	OPTION PARTS	搭載オプションパーツ
	SHD	シールド量
	COM	コンピュータ状態
	ENG	エンジン状態
	PARTNER	僚機パイロット名
	PTN. SHIELD	僚機のシールド量
味方機	ATTACK	攻撃力

BASE SCENE

マップ画面で基地にジャンプし、コンバット画面で自機を基地に接近させると、ベース画面に入ります。攻略のヒントにもなるので、基地内では多くの人と話すようにしましょう。なお、**R1** ボタンで移動メニューを表示すると、直接、目的地へ移動することもできます。

また、ベースでは自機や装備の変更、僚機
の選択などができます（燃料補給、修理は
基地に入ると自動で行います）。これらは
特定の人と会話することでコマンドが表示
されます。

コントロールルーム 右のオペレータに話しかけるとメニューが表示され、敵のデータ等を見ることができます。方向キーの上下で選択、**○** ボタンで決定してください。

ENEMY DATABASE

敵のデータベースを表示します。方向キーの上下で種族、左右で種類を選択してください。このとき**○** ボタンで敵の名称をカタカナ表記に切り替えることができます。なお、この項目は「システムセーブ」でセーブされます。

MAP SCREEN

現在の宇宙全体の状況を表示します。



ベースの隊員

接して**○** ボタンを押すと話しかけることができます。

移動メニュー

主人公

方向キー（アナコンでは左スティック）で移動し、**×** ボタン + 方向キーで走ります。アナコンでは左スティックを大きく倒しても走ることができます。



GAME SAVE

コマンドモードまたはコンクエストモードのデータをセーブします。メモリーカード差込口1、2のどちらでも可能です。

SYSTEM SAVE

ゲーム設定やエネミーデータ等をセーブします。メモリーカード差込口1のみ可能です。データが更新されている場合は★マークがつきます。

EXIT

ベース画面に戻ります。

フライトデッキ

フライトデッキでは自機や装備の変更、パートナー(僚機パイロット)の選択などを行うことができます。オペレーターに話しかけるとメニューが表示されるので、方向キーの上下で項目を選択し、**○**ボタンで決定してください。決定すると選択した項目の画面に移ります。

SPACECRAFT

方向キーの左右で自機を選び、**○**ボタンで決定です(SELECTEDと表示)。このとき機体性能(グラフが大きいほど高性能)が画面左に表示されますので、参考にしてください。また、16~17ページに簡単な機体紹介もあります。

ATTACK — 攻撃力
POWER — 出力
DEFENSE — 防御力
MOBILITY — 機動性
STABILITY — 安定性(壊れにくさ)
ENERGY — エネルギー量
WEIGHT — 重量

SUBWEAPON

サブウエポン(18P参照)を選びます。方向キーの上下でタイプ、左右で種類を選び、**○**ボタンを押す度に決定(SELECTEDと表示)と解除を切り替えることができます。

OPTIONAL PARTS

オプションパーツ(19P参照)を選びます。方向キーの上下でタイプ、左右で種類を選び、**○**ボタンを押す度に決定(SELECTEDと表示)と解除を切り替えることができます。

PARTNER

僚機のパイロットを選択します。カーソルを項目にあわせ、**○**ボタンで決定してください(チェックマークが表示されます)。「NO SUPPORT」は使わないとき、その他はパイロット名です。

GAME SAVE

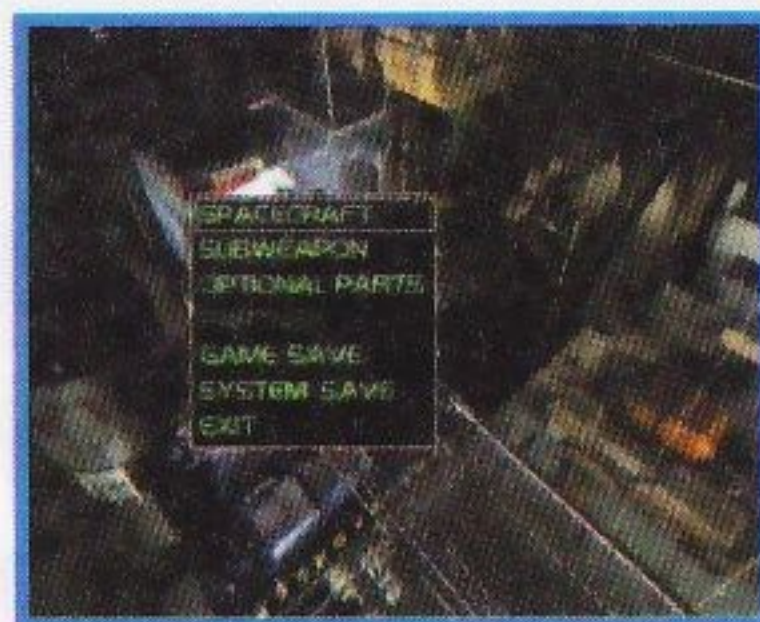
コマンドモードまたはコンクエストモードのデータをセーブします。メモリーカード差込口1、2のどちらでも可能です。

SYSTEM SAVE

ゲーム設定、エネミーデータなどをセーブします。メモリーカード差込口1のみ可能です。データが更新されている場合は★マークがつきます。

EXIT

ベース画面に戻ります。



トレーニングモード

基本的な自機の操作や、戦略などを修得するモードです。ここで練習すれば、コンクエストモードやコマンドモードを快適に遊ぶことができますでしょう。

- ルール**
- 1 マップ上のすべての敵編隊を撃滅させ、ベースにジャンプするとクリアです。
 - 2 自機が破壊されるか、自機のエネルギーがなくなった場合はゲームオーバーです。

コマンドモード

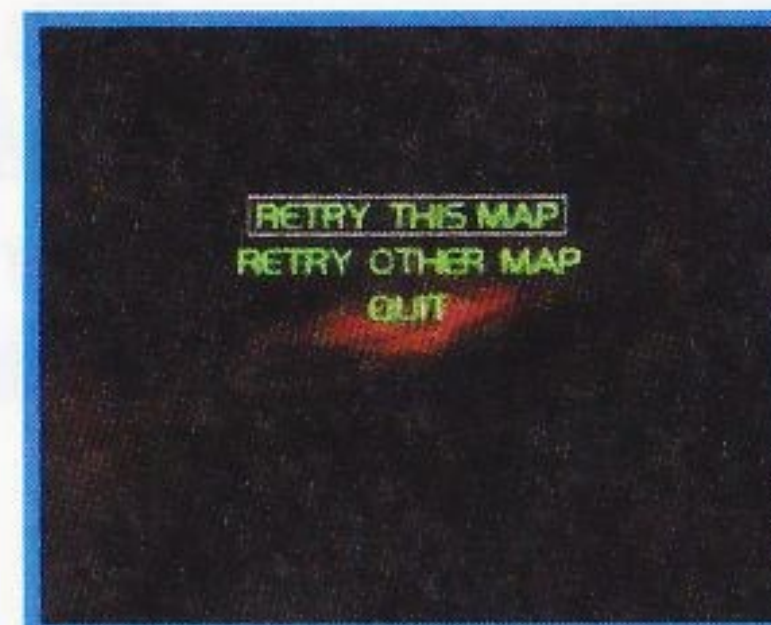
ミッションを順に遂行していくモードで、全30面あり、ゲームオーバー時にはスコアと階級章が表示されます。下のルール以外にも、各面ごとの条件がスタート時に表示されるので、注意して見てください。例えば「惑星は一つの犠牲も許されない」と表示されたら、1つでも惑星が破壊されるとゲームオーバーになります。なお、コマンドモードではコロニー、部下パイロットが登場しません。



- ルール**
- 1 全30面をクリアするとゲームクリアです。
 - 2 自機が破壊されるか、自機のエネルギーがなくなった場合はゲームオーバーです。
 - 3 マップ上のベース(基地)すべてが破壊された場合もゲームオーバーです。

リトライ ゲームオーバー時には以下のメニューが表示されます。それぞれ方向キーで選び、**○**ボタンで決定してください。

- RETRY THIS MAP 同じマップ構成からミッションを再スタートします。
- RETRY OTHER MAP ゲームオーバー時と異なるマップ構成でミッションを再スタート。
- QUIT メニュー画面に戻ります。



コンクエストモード

広大なマップを舞台にすべての種族を相手に戦うモードです。
敵はさまざまな方向からベースや惑星を攻撃してきます。常に
マップ全体の状況を把握して、効率良くジャンプや戦闘、補給
などを行うことが、ベースや惑星を守り抜くコツです。

なお、コンクエストモードに限り、惑星だけは壊滅しても時
間経過によって復活し、サテライトも再生します。

また、ゲーム終了後にはスコアと階級章が表示され、エース
パイロットとしての評価が下されます。作戦成功はもちろん、
惑星や基地、部下をどれだけ守ったか、エネルギーは節約で
きたか、敵機をどれだけ撃破したかなどを心がけ、最高ランク
をめざしてください。



- ルール**
- 1 マップ上のすべての敵編隊を全滅させるとクリアです。
 - 2 すべての敵種族のボスを撃滅すればコンプリートクリアとなります。
 - 3 自機が破壊されるか、自機のエネルギーがなくなった場合はゲームオーバーです。

* コンクエストモードでは、ゲームをスタートするたびに基地や惑星、敵の配置などがランダムで変わります。
攻略に行き詰まったときは最初からやり直してみてもよいでしょう。

TEAM GALA

コンクエストモードでは、主人公と共に敵と戦う味方（部下）がいます。戦闘中は主人公が味方機に対して指示を出して行動させます。

味方機への命令 味方機への命令は、マップ画面のステータス表示で行います（ベースからはできません）。味方機のステータス表示中に□ボタンを押してカーソルを表示し、方向キーで行く先を指定し、○ボタンで決定です。それによって任意の敵編隊と戦闘させることができます。



僚機とは？ 味方機は僚機としても使えます。通常の味方機は指示の範囲で単独行動しますが、僚機は常に主人公機と同行します。部下の待機しているベースのフライトデッキにいるオペレータに話しかけ、コマンド「PARTNER」で決定してください。



**イエンドル
JENDOL**

元歩兵で、事故で両足を失ったためパイロットに転身。ベテランで新人パイロットの教官も務めている。得意種族はボスコニアン、苦手種族はウイムズ。



**アイリーン
EILEEN**

故郷では海のレジャーに明け暮れていた彼女。今では宇宙が彼女の舞台だ。得意種族はギャラガ、苦手種族はサディーン。



**ランバート
RAMBERT**

陽気な気質で、今回の大戦ではムードメーカーとしての才能を買われての抜擢となった。得意種族はウイムズ、苦手種族はボスコニアン。

み か た き
味方機について(コンクエストモードのみ)

りょう き 機 と 部 下 を 扱 う と き の 注 意

- 1 僚機にいなかった仲間は自動的に味方機となります。
- 2 味方機を使用するときはマップ画面のステータス表示で指示を出します。なお、ベース内のマップ画面ではコマンドは使えません。
- 3 味方機&僚機はゲームの進行に合わせて1ゲーム中に3人まで登場します。やられてもそれ以上登場することはありません。
- 4 味方機&僚機には、サブウエポンやオプションパーツを装備させることはできません。
- 5 味方機&僚機の回復はベースでのみ実行できます。さらに、味方機の回復の場合は一定の時間が必要となります。僚機は自機と同じくすぐに修理が完了します。
- 6 味方パイロットには、それぞれ、敵種族に対して得意、不得意があります。ベースでの会話などから判断しましょう。

ロイ・ハイニック
ROI HIGHKNICK

主人公。かつて
異次元生命体バツ
ツーラとの大戦に
おいて人類を勝利
に導いた伝説の男
ダン・ハイニックの
子孫。



ソフィー
SOPHY

ウイズ編隊に
よって命を落とした
祖母の敵討ちに
燃える少女だが、
すぐ人に頼るのが
欠点。得意種族は
ウイズ、苦手種
族はギャラガ。



マーク
MARK

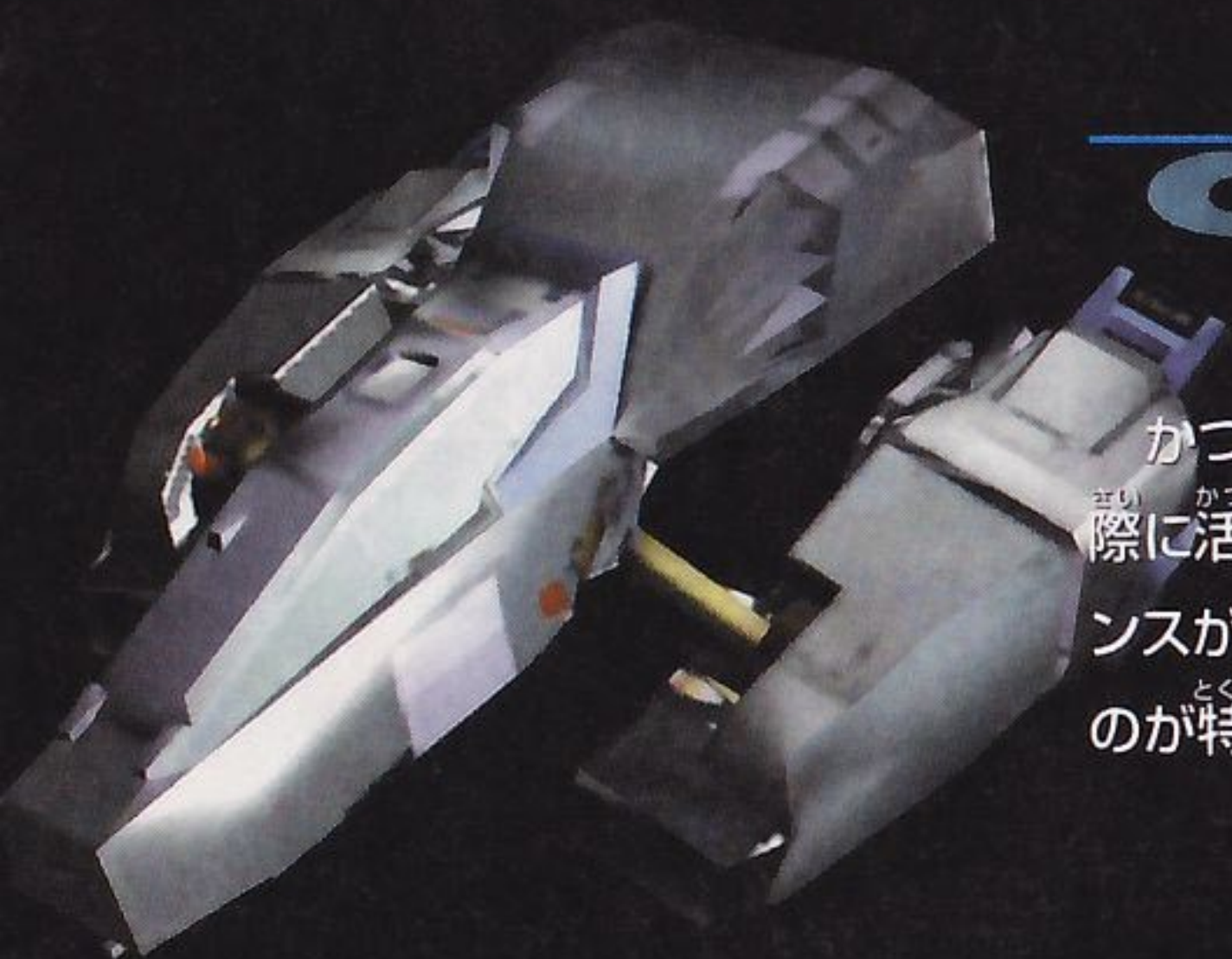
少年の頃からの
憧れでパイロット
になる。恐怖心
に負けない気質の持
ち主。得意種族は
バツツーラ、苦手
種族はサディー
ン。



MY FIGHTER

プレイヤーのキャラクターが搭乗できる機体にはいくつかの種類があり、ベースで乗り替えることができます。機体によってデザインはもちろん、武器や加速度、耐久力などもさまざまです。また、サブウエポンやオプションパーツとの組み合わせによっても、戦い方のバリエーションが広がります。

各機体の特徴を十分に理解し、敵によっては相性のよいものに乗りに替えたりすることも考えて、戦うようにしましょう。



GAIA Σ SL-01 ガイア Σ

かつてバツソーラが銀河系を侵攻した際に活躍した機体の新モデル。性能バランスがよく、平均的な強さで扱いやすいのが特徴です。



GALAC-SHIP GF-02 ギャラクシップ

ギャラクシアン戦線で多大な戦果を上げた機体の後継機です。旋回、加速性能やディフェンス面はやや劣りますが、強力なモノレーザーを搭載しています。

スパルタカス

たい せんよう かいほう き
対ボスコニアン戦用に開発された機
たい せんかいせい のう すく
体のリファインモデル。旋回性能に優れ
き たい そくど しゅ ぶ き せい のう ひく
た機体ですが、速度と主武器性能の低
た ぽ
さが玉にきずです。

ドラグーンJ2

UGSF最強の重戦闘艇と呼ばれる機
 体で、高い攻撃力と防御力を誇ります。
 ただ、大型ゆえに機動性が低いのが欠点
 です。操縦テクニックに自信のある上級
 者向けといえるでしょう。

ジオソード

「スターブレード」作戦で名高い機体の
改修機です。攻防、機動力のいずれも平
均を上回る高性能を誇り、安定した戦い
を行うことができます。連射性能の
高いツインレーザーを搭載しています。

SUBWEAPON

サブウェポンの紹介 しょうかい

サブウェポンを搭載すると、主攻撃以外の攻撃ができるようになります。また、サブウェポンは弾数に制限のあるものや、使用することでエネルギーを消費するものもあります。そのため実際に使用するときには、使うタイミングを判断し、的確に命中させるようにしましょう。



LASER CARRIER RAY

砲撃毎に砲身を替えるほどの威力を誇る強力レーザー。エネルギー消費+弾数制限あり。



LASER HOMING LASER

レーザーが自動追尾して、敵を攻撃することができる。エネルギー消費型。



PLASMA PLASMA GUN

プラズマを磁気で封じ込めたビーム兵器。チャージして発射（タメ撃ち）する必要がある。エネルギー消費型。



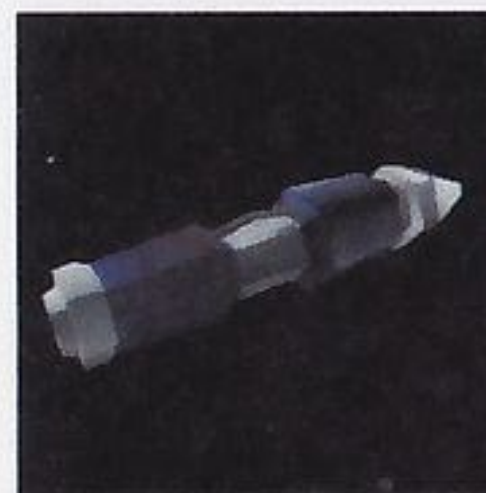
IMPACT ROCKET LAUNCHER

小型ミサイルを多数搭載したランチャー。ただしミサイルに追尾機能はない。弾数制限あり。



HEAT FIRE BLASTER

高濃度圧縮ガスを燃焼したフレアで攻撃する。これもチャージが必要。エネルギー消費+弾数制限あり。



GRAVITON GRAVITON BOMB

重力素子によってマイクロブラックホールを作り出す。エネルギー消費+弾数制限あり。



BLASTER HEAD HYPER

オウガヘッダーのみ搭載可能の連射型レーザー用ブラスターヘッド。エネルギー消費型。



CUSTOM A.R.M.

Auxiliary Response Mechanismの略。自動攻撃能力を有する有線無人機。エネルギー消費型。

OPTIONAL PARTS

オプションパーツの紹介

オプションパーツとは、機体の性能を向上させる戦闘補助アイテムです。ただし、パーツにはメリットだけでなく、デメリットもありますので、パーツを選択したときに表示されるコメントや、性能ゲージ（各性能が向上する場合、グラフは緑色に、低下する場合は赤色で表示）をよく見て選択するようにしましょう。これはサブウエポンも同様です。



THRUSTER S. THRUSTER UNIT

サブ・ジェネレータ等を搭載して、機動性能を向上させる。



ENERGY S.P. GENERATOR

シールドの回復時間を短縮させるより強力なジェネレータ。



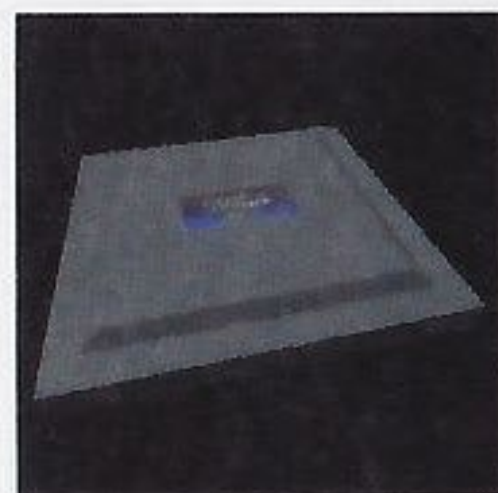
RADAR WIDE RANGE RADAR

量子結合を利用してレーダーレンジを広げるシステム。



CUSTOM V-DRIVE

ジャンプ時のエネルギー消費量を減少させる。



MAP E.S. MODULE

マップシステムの探知能力を上げ、敵編隊すべてを識別する。



CUSTOM LASER POW. BOOST

各機体に搭載されている主武器の攻撃力を上げる。



BARRIER M.H.D. FIELD

プラズマ弾をそらすために強力な磁場のフィールドを展開する。



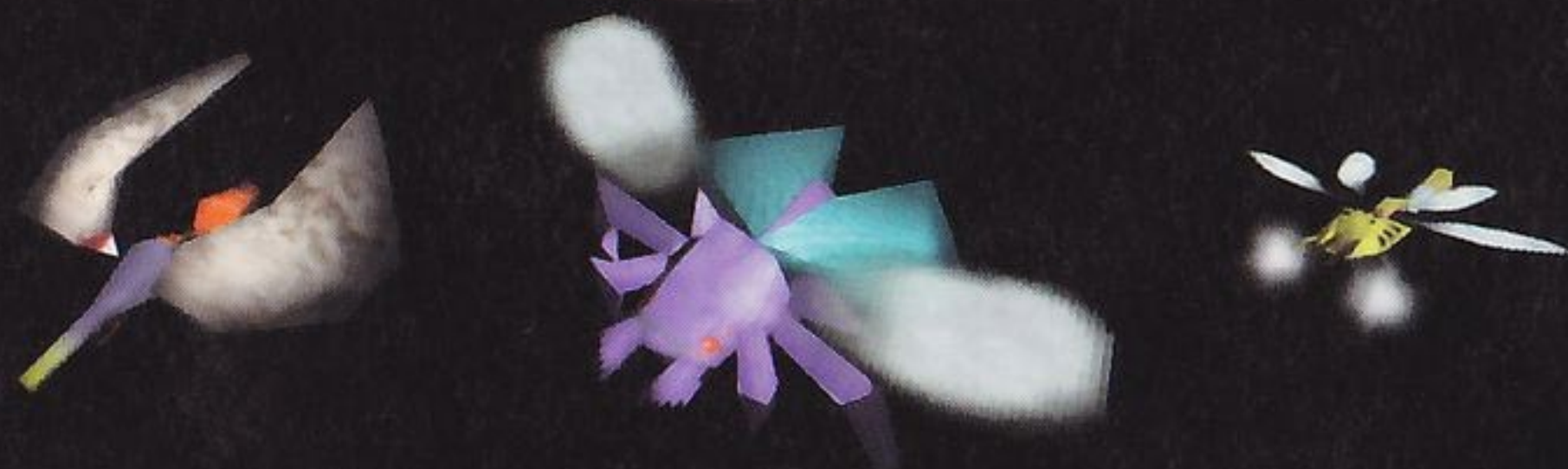
CUSTOM STEALTH SYSTEM

メインバーニアのノズルを加工し、敵に探知されにくくするシステム。

ENEMY

敵は多くの種族に分かれており、さまざまな特徴を持っています。また、その種族の中でも、動き方や攻撃の仕方などが異なっています。

Galaga



うちゅうこんちゅうぐんだん 宇宙昆虫軍団 「ギャラガ」

蟻や蜂のような社会組織を持つ種族で、女王がすべての群を支配している。比較的、弱くて近いところを狙うのが特徴だ。

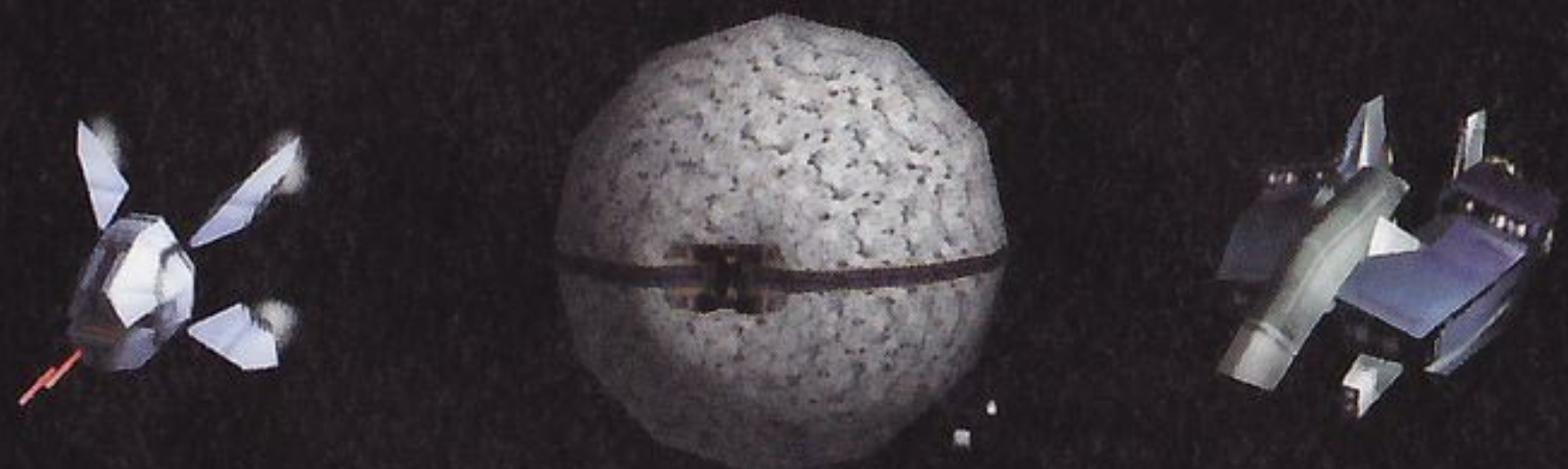
Bosconian



うちゅうかいぞく 宇宙海賊 「ボスコニアン」

人類に似た女性のみで構成された種族。ターゲットにはさほどこだわらず、とりあえず近くにあるものから攻撃を仕掛ける特性がある。

Battura



い じ げんせいめいたい 異次元生命体 「バツツーラ」

次元の裂け目から侵攻してきた異次元生命体。かつて銀河系の中心でのビッグバンを目論んだこともある。行動特性は不規則で、予測がつけにくい。

Uims Ω



き かいせいめいたい 機械生命体 「ウイムズ」

別名「^{べつめい}生きた兵器」と呼ばれる^{き かいせい}機械生命体。戦闘^{せんとう}機械^{き かい}そのものが意志^{い し}を持ち、さまざまな兵器に進化する。守りの弱いところを狙うのが特徴。

Sadeen



こう ど ち てきぶんめい 高度知的文明 「サディーン」

外見^{がいけん}、文化^{ぶん 化}、思考形態^{し こうけいたい}ともに人類^{じんるい}に非常によく似た知的生命体。弱いところを狙って攻めるが、ウイムズと違い、距離^{きょり}に関係なく狙ってくる。

きんきゅうれんらく ベースより緊急連絡

—— 各種族^{かくしゅぞく}にボスが存在^{そんざい}することが判明^{はんめい}した。ただし、その正確^{せいかく}な所在^{しょざい}は明らか^{あき}ではなく、連邦情報部^{れんぽうじょうほう ぶ}の収集^{しゅうしゅう}したヒントをもとに発見^{はっけん}、撃滅^{げきめつ}してもらいたい。

「バツツーラの拠点^{きょてん}へ行くには、バツツーラキーと呼ばれる7つのカギを入手^{にゅうしゅ}しなければならないらしい」

「ギャラガの最後^{さいご}の1編隊^{へんたい}は、まるで逃げるような行動^{こうどう}をとるらしいが……」

「ボスコニアンはどこかに潜^{ひそ}んでいるのだろうか？」

「ウイムズとサディーンは最後^{さいご}の編隊^{へんたい}に注意^{ちゅうい}しろ！」

ここではスターイクシオンをより楽しむためのアドバイスをいくつか紹介します。戦略のレポートリーを広げ、自分たちでもいろいろなテクニックを考えてみてください。

宇宙全体の状況を把握しよう 目の前の敵編隊と戦うだけでなく、ときにはマップで戦況を確認しましょう。例えば、ベースや惑星などが破壊されないよう、施設に敵編隊が近づいていないかチェックすることが必要です。

もし、敵の攻撃を受けていたら、すぐにジャンプし、援護に駆けつけてください。また、近づく敵は早めに撃破しておく、後の展開も楽になるでしょう。



戦局に応じたプレイ ショットの威力は大きいけれども機動性が低いタイプ、機動性は高いがダメージに弱いタイプなど、各機体にはいろいろな長所や短所が存在します。また、機体には強力な武器となるサブウェポン、機動性アップやシールド補強など様々な効果を持つオプションパーツを、それぞれ1つずつ装備することができます。

平均的な機体や装備でも悪くはないのですが、機体を乗り替えたり、装備を変更することによって、大変有利に戦いを進めることもできます。戦況に応じた、効果的な機体や装備をぜひ研究してみてください。



エネルギーの消費に注意

エネルギーの使いすぎに注意しましょう。エネルギーは自機の加速で消費されますが、それ以外にもシールドの回復やマップ上でのジャンプ(距離が遠いほど消費量が大きくなります)、また、サブウエポンの一部にもエネルギー消費型のものがあります。

エネルギーが切れるとその場でゲームオーバーになってしまうので、常に意識し、効率のよいプレイを心がけましょう。



部下パイロットの活用

コンクエストモードでは、部下のパイロットもうまく活用してください。時間経過で3人が登場し、味方機として宇宙内で単独行動ができます。また、このうち1人は僚機として主人公に同行することも可能です。

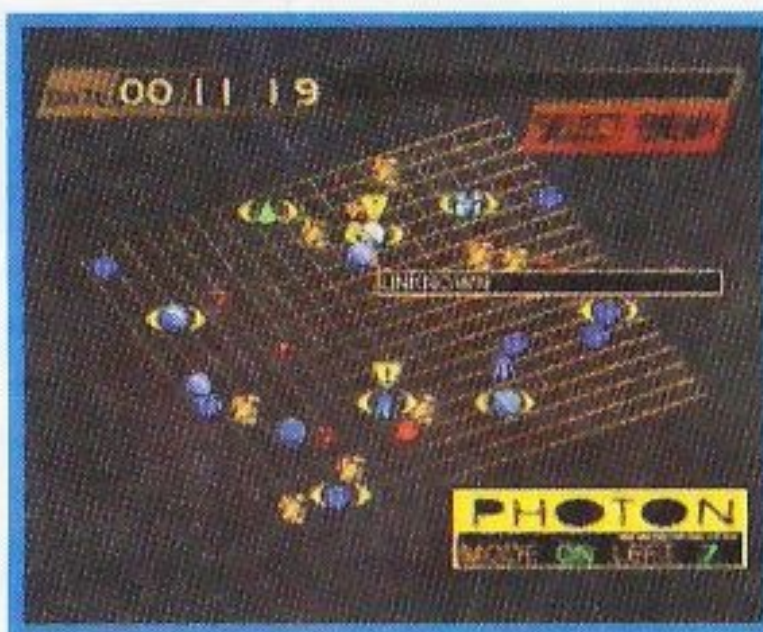
部下には得意な種族と不得意な種族がいるので、基地での会話などから判断し、うまく使い分けましょう。



フォトンによる攻撃

敵を攻撃する手段は、通常の戦闘だけではありません。マップ画面上で「フォトン」を使っても敵編隊を破壊できるのです。弾数に制限があるので、複数の施設が同時に攻撃されている場合など、いざというときのために温存しておくことも必要です。コマンドモードでは各面ごとに一定数の使用(使用できない場合もあります)ができます。

コンクエストモードではどこかで補充できるらしいのですが……。



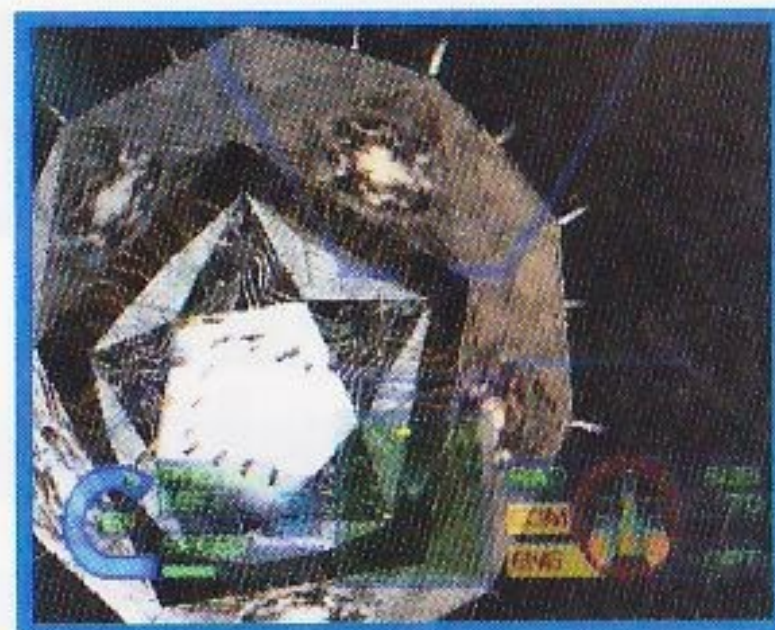
ユニットの重要性を知ろう

直接戦闘には関わらないものの、実は戦略に大きく影響するユニットがあります。例えば開発コロニーはアイテムの開発を行うため、すべて破壊されると、それ以上新しいアイテムが増えなくなります。また、発電コロニーはエネルギーを生産し、惑星や基地に供給しています。ダメージを受けた基地などはエネルギーでシールドを回復するので、発電コロニーが全滅すると自己回復がたいへん苦しくなります。

ボス敵を叩け！

21 ページでも少し触れましたが、各種族にはボス敵が存在しており、倒すとその種族を絶滅させることができます。

ただし、ボス敵は一定条件を満たさないと出現しません。例えばウイズの場合は、ウイズ編隊を一定数撃破するとボス編隊が出現します。



ワーニングメッセージ

コンバット画面で表示される主なワーニングメッセージの意味を、ここで紹介します。

DEFEND～	惑星や基地などが襲われています。	NEW PILOT ARRIVED	部下パイロットが基地に着任しました。
DANGER～	惑星や基地のシールドが危険です。	UNKNOWN ENEMY DETECTED	新たな種族が出現しました。
～DESTROYED	基地やコロニーが破壊されました。	NEW ITEM ACCOMPLISHED	新たなアイテムを生産しました。
PLANET DAMAGED	惑星（サテライト）が壊滅しました。	～BOSS FOUND	種族ボスが出現しました。
PLANET REVIVED	惑星（サテライト）が復活しました。	FOUND NEW KEY	バツラーキーを得ました。

使用上のご注意

- このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
- このディスクは **NTSC J** マークあるいは **FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY** の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法で愛用ください。
- このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- “PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

- プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

STAR INION™

It is a time of discovery...

Stars, planets and moons provide mankind with a new means of survival.

Here generations are born, lives flourish, and all must end...

「遊び」をフリエイトする
株式会社 ナムコ

●ナムコワンダーページ <http://www.namco.co.jp/>

●ゲーム仕様及び操作についてのお問い合わせは、下記まで
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

(株) ナムコ・ナムコット係

東京 **03-3756-7651**

〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21

営業時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株) ナムコ・東京サービスセンター

横浜 **045-542-8761**

〒222-0001 神奈川県横浜市港北区樽町 2-1-60

営業時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)

SLPS 01680

Produced by NAMCO LTD. © 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.